TESTE

DEZEMBRO DE 1996
MENSAL • 750$00

N.º 165

Guitarras eléctricas

Auto-rádios

Aparelhagens *hi-fi* mini

Vinho verde branco:
50 marcas analisadas

Em suplemento:
Guia de Preços 1996

CONSOLAS E JOGOS DE VÍDEO

TESTE

B. N. L.
-3. MAR. 1997
DEP. LEGAL

MEMBRO DA AIND
ASSOCIAÇÃO DA IMPRENSA NÃO-DIÁRIA

N.º 165
DEZEMBRO DE 1996

TESTES E ESTUDOS

Consolas e jogos de vídeo©. O CD-ROM não acabou com as consolas de vídeo. Estas adaptaram-se e sobreviveram. Mas só são úteis para quem não possua um computador multimédia. 4

Guitarras eléctricas©. O seu filho resolveu formar uma banda e quer uma guitarra eléctrica? Testámos cerca de três dezenas para o ajudar na escolha. 12

Vinho verde branco©. Para os apreciadores, analisámos meia centena de marcas, de várias castas. Afinal, sempre é verdade que a Alvarinho é melhor? 18

Auto-rádios com RDS e leitor de discos compactos©. Pretende um modelo simples, com rádio, RDS e leitor de cassetes? Ou prefere um modelo que também inclua um leitor de discos compactos? O nosso teste responde às duas hipóteses. 25

Aparelhagens *hi-fi* mini©. São pequenas, funcionais, completas e ficam bem em qualquer lugar. Debitam um som de qualidade, mas os leitores de cassetes ainda continuam a dar problemas. 32

RUBRICAS

Breves e Interessantes. Frutos secos. Como grelhar os alimentos? Um *pager* de pulso. 2

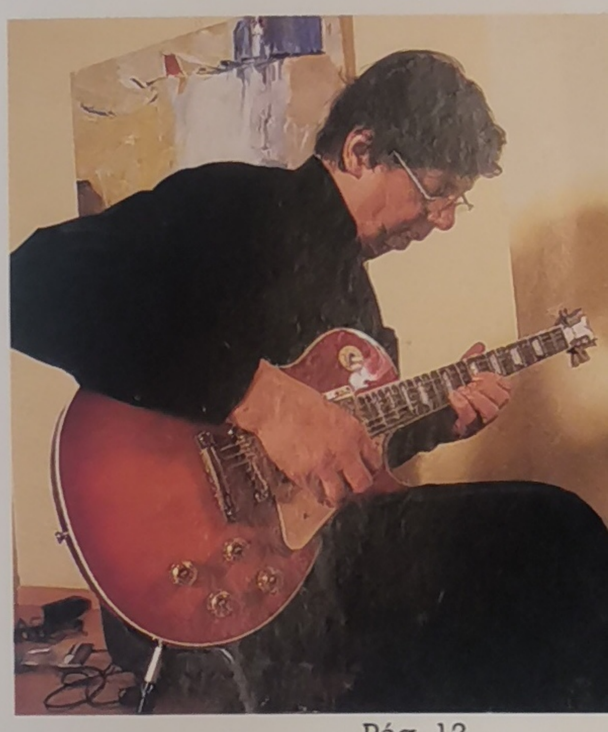
ProTeste Sempre... e conte-nos a sua história. 38

Passar a palavra. Informar é preciso. As regras da etiqueta. 39

SUPLEMENTO

Guia de Preços 1996©. Quer saber qual é o supermercado que vende mais barato? Onde poderá comprar uma máquina fotográfica a um preço acessível? E uma máquina de lavar roupa ou um frigorífico? Sem esquecer o auto-rádio... O nosso guia de preços diz-lhe qual é a morada certa perto de sua casa.

Pág. 4



Pág. 12

Pág. 18

NOS PRÓXIMOS NÚMEROS

- Antibióticos na carne
- Aspiradores
- Berbequins
- Câmaras de vídeo
- Computadores
- Esquentadores
- Fritadeiras
- Faxes
- Fornos micro-ondas
- Máquinas fotográficas
- Máquinas de lavar loiça
- Programas em CD-ROM
- Sardinha enlatada
- Supermercados
- Telemóveis

ÍNDICE

O mais recente índice de testes e estudos foi publicado na *Pro Teste* n.º 164. Para obtê-lo, contacte-nos: (01) 841 08 01

Consolas e jogos de vídeo©

O aparecimento do CD-ROM parecia ameaçar as consolas. Mas os fabricantes tiveram capacidade de resposta. Pequenos e grandes atiram-se vertiginosamente para aventuras extraordinárias, com imagens de um realismo impressionante. Mas o acesso a este mundo da imaginação ainda sai caro.

Desde que os jogos electrónicos se encontram à venda, ou seja, desde o início dos anos 80, assistimos a uma incrível explosão de jogos de computador e de consolas de jogos de vídeo. O sucesso foi de tal ordem que, em 1992, as vendas mundiais de consolas e de jogos de vídeo até ultrapassaram as receitas das salas de cinema!

Quando apareceram os computadores multimédia e o CD-ROM, pensou-se que era a morte anunciada das consolas. De facto, os CD-ROM têm uma capacidade francamente superior à dos suportes até então utilizados: as disquetes (para o computador) e os cartuchos de jogos (para as consolas)(ver fig. 1).

Os CD-ROM, além de terem jogos mais sofisticados, possuem um grafismo bastante mais realista.

No entanto, os fabricantes de consolas têm sabido adaptar-se à evolução tecnológica e têm conseguido colocar à venda modelos com maior *performance* que funcionam, já não com cartuchos, mas com CD-ROM.

Mas a grande questão mantém-se: é preferível um computador multimédia ou basta uma simples consola de jogos?

Fig. 1. As novas consolas de jogos utilizam o CD-ROM, que contém jogos mais sofisticados do que os cartuchos usados pelos modelos mais antigos e as disquetes dos computadores.

Um teste duplo

As consolas...

• Testámos quatro das principais marcas de consolas à venda entre nós e destinadas a um público de, pelo menos, oito anos. Não pudemos testar a mais recente consola da Nintendo – a Nintendo 64 –, pois, na altura em que realizámos os testes, ainda não se encontrava à venda entre nós. Segundo o representante da marca, esta consola será colocada à venda, na Europa, em Março de 1997. O preço, esse, rondará os 40 mil escudos, custando os jogos entre dez e onze mil escudos.

• A título comparativo, testámos igualmente dois aparelhos multimédia que permitem jogar com CD-ROM: um leitor de CD interactivo Philips CD-i e um computador multimédia.

Estes aparelhos são bastante mais caros do que uma simples consola de jogos de vídeo: a sua compra justifica-se, portanto, apenas se pretender utilizá-los também para outras funções (ver fichas individuais nas páginas 8 e 9).

O computador que testámos é um Pentium (32 bits), 75 MHz, com uma memória de 8 RAM.

... e os jogos

Testar consolas de jogo só faz sentido se também testarmos os respectivos jogos. Testámos, por isso, uma série de jogos (cerca de trinta títulos): os mais conhecidos por cada consola, bem como alguns que tinham acabado de sair na altura da realização do teste.

Visto que cada fabricante adopta certas normas, os jogos, incompatíveis entre si, só podem ser utilizados nas consolas para os quais foram concebidos. Por exemplo, é impossível utilizar um jogo da Sony numa consola Sega. No entanto, certos jogos existem em várias versões, para diferentes consolas. É o caso do jogo de futebol Fifa 96 (ver mais adiante), que testámos nas suas várias versões.

Considerações gerais

Antes de comprar e decidir-se por determinada consola, tenha em consideração alguns factores:

• O interesse por uma determinada consola pode variar em função da *idade do utilizador*. Veja nas fichas individuais por consola (páginas 6 a 9), qual é a mais adequada para o seu caso, ou do seu filho.

• Os modelos da Nintendo e da Sega Mega Drive são puras consolas de jogos, ao contrário das restantes, que permitem *outras aplicações*. De facto, tanto a Nintendo como a Sega Mega Drive funcionam com cartuchos de jogos. As outras consolas, visto que funcionam com CD-ROM, possuem, à partida, um leitor de discos compactos (CD), o que lhes permite ler também CD áudio (o som passa pelas colunas da televisão). Nas fichas individuais, indicamos as principais possibilidades e as opções de cada consola.

O veredicto dos testes...

Os resultados dos testes (laboratoriais e práticos) encontram-se sintetizados no quadro 1.

Qualidade da imagem
A qualidade da imagem depende, fundamentalmente, da qualidade do ecrã de televisão que está ligado à consola.
No entanto, se compararmos as consolas em televisores iguais, notam-se diferenças: as imagens das consolas de 32 bits são melhores, visto conterem mais informação, mais cores e terem uma velocidade de imagem bem mais elevada.

Qualidade do som
O que se disse para a qualidade da imagem, também é válido aqui: a qualidade do som só depende em parte da consola, nomeadamente da capacidade para corrigir o ruído e os defeitos do CD (riscos, dedadas ou defeitos de fabrico).

Fig.2. O júri gostou particularmente do joystick da Sony. A quantidade de botões complica um pouco o jogo, de início, mas oferece, a longo prazo, mais possibilidades.

A qualidade do som é sempre, pelo menos, satisfatória. O leitor de CD-i da Philips apresenta o melhor som ("muito bom"). No entanto, é mais sensível aos riscos e outros defeitos. Não é, por isso, muito conveniente para as crianças, pois estas nem sempre são muito cuidadosas com os discos...

Solidez
O aparelho da Philips é igualmente o modelo que menos resiste aos eventuais maus tratos, tais como as quedas. Portanto, a não deixar nas mãos dos mais pequenos! Pelo contrário, as consolas Nintendo e Sega Mega Drive resistem a (quase) toda e qualquer prova!

... e a opinião do júri

Submetemos as consolas a um vasto teste prático (escusado será dizer que não tivemos dificuldade em reunir voluntários!). O júri era composto por jovens dos oito aos dezoito anos, bem como por adultos. Foram testados alguns dos jogos mais conhecidos por cada consola. Todos os modelos estavam ligados a televisores idênticos.

Facilidade de ligação
É mais complicado fazer as ligações com as consolas Nintendo e Sega Mega Drive do que com as restantes. Mas, como o problema só se põe a primeira vez que se utiliza a consola, acaba por não constituir um obstáculo difícil de ultrapassar. Estes dois modelos ligam-se ao televisor através do cabo da antena, enquanto que os outros se ligam através de uma ficha "scart" (que custa cerca de 2.000$00). No caso de o seu televisor não ter esta ficha, pode comprar um adaptador para ficha "scart".

Introdução do jogo
Introduzir um jogo numa consola é, de uma maneira geral, extremamente fácil (de qualquer forma, é sempre mais fácil do que num computador).

Tempo de carregamento
Trata-se do tempo que é preciso esperar antes de poder começar a jogar, depois de já ter introduzido o CD-ROM ou o cartucho de jogo no aparelho. O tempo de carregamento no Philips ou no Sony pareceu demasiado longo aos utilizadores ("médio"), sobretudo se comparado com o computador, que leva apenas uma dezena de segundos para "carregar" um jogo.

(Continua na pág. 8)

1. CONSOLAS DE JOGO: RESULTADOS DOS TESTES

MARCA e modelo	Processador (bits)	Testes em laboratório: Qualidade da imagem	Testes em laboratório: Qualidade do som	Testes em laboratório: Solidez	Testes práticos: Facilidade de ligação	Testes práticos: Introdução do jogo	Testes práticos: Tempo de carregamento	Testes práticos: Joystick	Testes práticos: Interesse prolongado?	Testes práticos: Jogos preferidos	Testes práticos: Impressão geral	Qualidade média dos jogos	APRECIAÇÃO GLOBAL	PREÇOS (2) (entre... e ...)
SONY Playstation	32	+	+	+	✚	✚	□	✚/+	+	+	+	+	+	44.900$00 - 46.000$00
SEGA Saturn	32	+	+	+	✚	✚	+	+/□	+	+	+/□	+/□	+/□	44.910$00 - 59.900$00 (3)
NINTENDO Super Nintendo	16	□	□	✚	□	✚	+	+	+	□	□	+/□	□	24.900$00 (4)
SEGA Mega Drive	16	□	□	✚	–	✚	+	+	□	–	□/–	□	□/–	24.210$00 - 28.990$00 (5)
A título comparativo														
Computador multimédia Pentium (1)	32	✚	+	+	+	□	+	+/□	+	+	+	+	+	(6)
PHILIPS CD-i 470	16	+	✚	□	✚	+	□	+/□	+	□	□	□	□	114.600$00 - 123.405$00

✚: *muito bom*; +: *bom*; □: *médio*; –: *medíocre*; ⊖: *mau*.
●: *Escolha Económica*; ↻: *Melhor do Teste*; ◪: *Escolha Acertada*.

(1) Computador com 32 bits, 75 MHz e uma memória de 8 RAM.

(2) Preços (de 08/96) encontrados em Faro, Grande Lisboa, Grande Porto e Portimão.

(3) A consola foi sempre encontrada à venda com um pacote de um a três jogos. O preço varia em função do número e do tipo de jogos.

(4) Consola vendida com um cartucho que contém quatro jogos.

(5) Consola vendida com um jogo.

(6) Ver Pro Teste n.º 163, de Outubro de 1996.

SONY PLAYSTATION

CONSOLA

Preço: entre 44.900$00 e 46.000$00.
Público: principalmente para crianças a partir dos 10 anos e adultos.
Apreciação Global: +
Possibilidades integradas: CD áudio.
Opções: cartão de memória (4.500$00), ligação entre duas consolas.
Nota: todas as consolas, excepto esta, têm uma memória integrada que permite gravar os resultados e os níveis atingidos no jogo. Para esta consola, tem de adquirir um cartão de memória para este efeito (tem, no entanto, a vantagem de poder levá-lo consigo para casa de um amigo, por exemplo).

JOGOS

Qualidade média dos jogos testados: +
Preço médio dos jogos testados: 10.500$00.

NOME e tipo	DESTINATÁRIOS (1): menos de 10 anos
TEKKEN	•
MORTAL KOMBAT III	•
DESTRUCTION DERBY	••
RIDGE RACER	••
WIPE OUT	•
THEME PARK	•
MICKEY'S WILD ADVENTURE	••••

✚: *muito bom;* +: *bom;* □: *médio;* —: *medíocre;* ⊖: *mau.*

SEGA SATURN: JOGOS TESTADOS

NOME e tipo	DESTINATÁRIOS (1): menos de 10 anos	10-13 anos	mais de 13 anos	número de jogadores	CARACTERÍSTICAS (2): excitação	reflexão	atenção	TESTES PRÁTICOS: jogar sem manual de instruções	objectivo do jogo claro?	qualidade da imagem	qualidade do som
VIRTUAL FIGHTER 2	••	••••	•••••	1 a 2	••••	••	••••	+	✚	+	+/□
SEGA RALLYE	••	•••	•••••	1	•••••	•	••••	+	✚	+	+/□
DAYTONA USA	••	••••	•••••	1	•••••	•	•••	+	✚	+	□
PANZER DRAGOON	•	•••	•••	1	••••	•	•••	+	+	□	+/□
MAGIC CARPET	•	••	•••	1	••••	•••	•••	⊖	—	□	□/—

✚: *muito bom;* +: *bom;* □: *médio;* —: *medíocre;* ⊖: *mau.*
(1) Quanto mais •, mais adequado.
(2) Quanto mais •, mais excitação, reflexão e atenção são requeridas.
(3) Preços (de 08/96) encontrados em Faro, Grande Lisboa, Grande Porto e Portimão.

SUPER NINTENDO

CONSOLA

Preço: 24.900$00 (consola vendida com um cartucho que contém quatro jogos).
Público: dos oito aos 13 anos.
Apreciação Global: □
Possibilidades integradas: memória.
Opções: adaptador para seis jogadores. Não existe em Portugal, mas pode ser adquirido em Espanha, por cerca de 3.990 pesetas (4.900$00).
Nota: só funciona com cartuchos de jogos.

JOGOS

Qualidade média dos jogos testados: +/□
Preço médio dos jogos testados: 17.300$00.

NOME e tipo	DESTINATÁRIOS (1): menos de 10 anos
DONKEY KONG COUNTRY aventura	•••
SUPER MARIO WORLD 2 divertimento	••••
TINTIN IN TIBET aventura	•••
KILLER INSTINCT combate	•

✚: *muito bom;* +: *bom;* □: *médio;* —: *medíocre;* ⊖: *mau.*

SEGA MEGA DRIVE: JOGOS TESTADOS

NOME e tipo	DESTINATÁRIOS (1): menos de 10 anos	10-13 anos	mais de 13 anos	número de jogadores	CARACTERÍSTICAS (2): excitação	reflexão	atenção	TESTES PRÁTICOS: jogar sem manual de instruções	objectivo do jogo claro?	qualidade da imagem	qualidade
TOY STORY aventura	••••	••••	•••	1 a 2	••	••	••	+	+	+/□	□
SONIC KNUCKLES divertimento	••••	••••	•••	1	••••	••	••	✚	□	□	□
MEGA GAMES 1 desporto	••	•••	••	1 a 2	••••	•	••	+	+	+/□	□/—
POWER RANGERS combate	•••	•••	••	1 a 2	••••	•	•	✚	+	□/—	□/—

✚: *muito bom;* +: *bom;* □: *médio;* —: *medíocre;* ⊖: *mau.*
(1) Quanto mais •, mais adequado.
(2) Quanto mais •, mais excitação, reflexão e atenção são requeridas.
(3) Preços (de 08/96) encontrados em Faro, Grande Lisboa, Grande Porto e Portimão.
(4) Não encontrámos estes jogos à venda em Portugal na altura da nossa recolha de preços. Em Espanha, por exemplo, o Power Rangers custa entre oito e 13 contos

SONY PLAYSTATION: JOGOS TESTADOS

DESTINATÁRIOS (1)			CARACTERÍSTICAS (2)			TESTES PRÁTICOS					APRECIAÇÃO GLOBAL	PREÇOS (3) (entre... e...)
10-13 anos	mais de 13 anos	número de jogadores	excitação	reflexão	atenção	jogar sem manual de instruções	objectivo do jogo claro?	qualidade da imagem	qualidade do som	apetece voltar a jogar?		
••••	•••••	1 a 2	•••••	•	••	+	⊞	+	+/□	⊞	⊞/+	10.495$00 - 10.900$00
••	••••	1 a 2	•••••	•	•••	⊞	+	□	+/□	+	+	10.690$00 - 11.995$00
••••	••••	1	•••••	•	••	⊞	+	+	+	+	+	9.900$00
••••	•••••	1 a 2	•••••	•	•••	⊞	⊞	⊞	+	+	+	9.900$00 - 10.995$00
••••	•••••	1	•••••	•	•••	□	+	+/□	□	□	+	9.990$00 10.995$00
•••	••••	1	••	••••	•••	⊖	+	+/□	□	□	+	10.900$00
•••	••	1	••••	•	••	+	+	+/□	+	□	+	8.990$00 - 10.690$00

(1) Quanto mais •, mais adequado.
(2) Quanto mais •, mais excitação, reflexão e atenção são requeridas.
(3) Preços (de 08/96) encontrados em Faro, Grande Lisboa, Grande Porto e Portimão.

apetece voltar a jogar?	APRECIAÇÃO GLOBAL	PREÇOS (3) (entre... e...)
+	+	11.610$00 - 12.995$00
+	+	11.655$00 - 12.995$00
+	+	9.990$00 - 9.990$00
□	+	8.990$00 - 8.990$00
–	□/–	10.015$00 - 10.990$00

SEGA SATURN

CONSOLA

Preço: entre 44.900$00 e 59.900$00
Esta variação de preços deve-se ao facto de nunca termos encontrado a consola sozinha; o preço varia consoante o pacote que acompanha a consola (quantidade e tipo de jogos).
Público: principalmente para crianças a partir dos 10 anos e adultos.
Apreciação Global: +/□
Possibilidades integradas: CD áudio, memória.
Opções: cartão de memória – *back up memory* – (9.990$00), CD vídeo, Photo CD, adaptador para seis jogadores (6.990$00).
Nota: além da memória integrada, pode também adquirir um cartão de memória, à semelhança da consola da Sony.

JOGOS

Qualidade média dos jogos testados: +/□
Preço médio dos jogos testados: 11.720$00.

SUPER NINTENDO: JOGOS TESTADOS

DESTINATÁRIOS (1)			CARACTERÍSTICAS (2)			TESTES PRÁTICOS					APRECIAÇÃO GLOBAL	PREÇOS (3) (entre... e...)
10-13 anos	mais de 13 anos	número de jogadores	excitação	reflexão	atenção	jogar sem manual de instruções	objectivo do jogo claro?	qualidade da imagem	qualidade do som	apetece voltar a jogar?		
•••••	•••	1 a 2	••••	••	•••	+	+	+/□	+	+	+	17.900$00
••••	••	1	••••	•	••	⊞	⊞	□	+/□	□	+	16.900$00
••••	•••	1	••	••	••	+	+	+/□	□	□	+	16.900$00
••	•••	1 a 2	••••	•	•••	+	+	+/□	□	+	+/□	16.900$00

(1) Quanto mais •, mais adequado.
(2) Quanto mais •, mais excitação, reflexão e atenção são requeridas.
(3) Preços (de 08/96) encontrados em Faro, Grande Lisboa, Grande Porto e Portimão.

apetece voltar a jogar?	APRECIAÇÃO GLOBAL	PREÇOS (3) (entre... e...)
□	+	11.390$00 - 11.990$00
□	□	6.255$00 - 6.995$00
□	□	(4)
–	□/–	(4)

e o Mega Games 1 é vendido entre seis e 10 contos

SEGA MEGA DRIVE

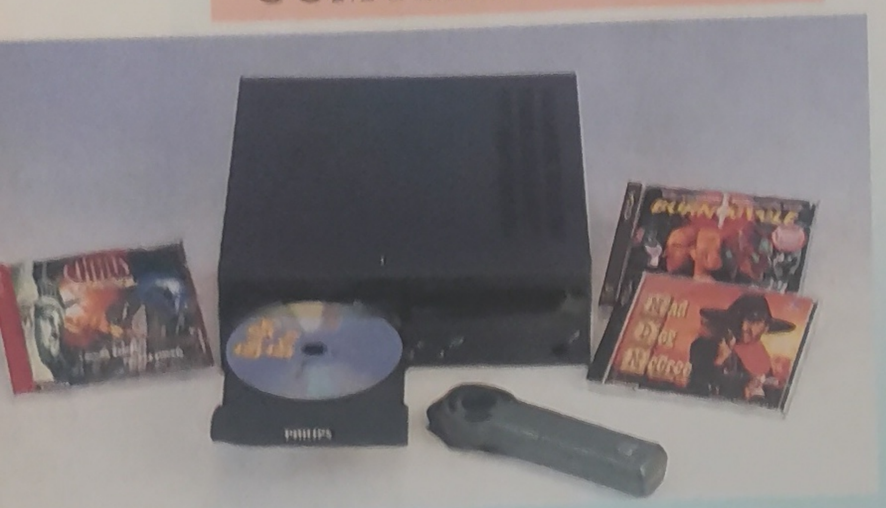
CONSOLA

Preço: entre 24.210$00 e 28.990$00 (consola vendida com um jogo).
Público: dos oito aos 13 anos.
Apreciação Global: □/–
Possibilidades integradas: memória.
Opções: adaptador para quatro jogadores (8.990$00); adaptador para leitor de CD – *mega CD* – (19.900$00); transformador para aumentar o processador para 32 bits – *power booster converter II* – (11.800$00).
Nota: funciona com cartuchos de jogos, a não ser que se adquira o *mega CD* (ver opções), possibilitando a utilização de jogos em CD-ROM.

JOGOS

Qualidade média dos jogos testados: □
Preço médio dos jogos testados: 10.500$00.

COMPARAÇÃO COM PHILIPS CD-I 470



LEITOR CD-I

Preço: de 114.600$00 a 123.405$00.
Público: principalmente para crianças a partir dos 10 anos e adultos.
Apreciação Global: □
Possibilidades integradas: CD áudio, Photo CD, CD vídeo, CD-i, ligação para *modem*, memória.

JOGOS

Qualidade média dos jogos testados: □
Preço médio dos jogos testados: 10.500$00 (não tivemos em conta o preço do jogo *Mad Dog Mc Cree*, de 20 contos, pois este jogo é vendido com uma pistola).

NOME e tipo	DESTINATÁRIOS (1) menos de 10 anos
MAD DOG Mc CREE divertimento	••
ASTÉRIX aventura	••••
BURN CYCLE acção	•
CHAOS CONTROL combate	•
TENNIS OPEN desporto	•

⊞: *muito bom*; +: *bom*; □: *médio*; −: *medíocre*; ⊖: *mau*.

(Continuação da pág. 5)

Joystick

Todos os *joysticks* testados se revelaram aceitáveis. O da Sony foi particularmente apreciado (ver fig.2).
Para cada consola, é possível adquirir joysticks suplementares, de qualidade e de marcas diferentes. Para certos jogos, também existem pistolas e outros acessórios que podem substituir os *joysticks* clássicos.

Interesse prolongado?

Depois de alguns meses de utilização, quase todas as consolas continuam a suscitar interesse. Exceptua-se a Sega Mega Drive, que, por isso, corre o risco de acabar demasiado depressa no fundo de uma gaveta ("médio").

Jogos preferidos

Da gama de jogos que demos a testar ao nosso júri, os preferidos foram os da Sony e os de computador ("bom").

Impressão geral

Depois de ter experimentado todas as consolas, o nosso júri teve de dar a sua impressão geral. De uma forma global, o computador multimédia, seguido da Sony, foi o mais apreciado. Pelo contrário, a consola

Os jogos e a violência

A violência dos jogos levará a comportamentos violentos na criança (adolescente ou até adulto)? São educativos ou são um mau hábito? Será verdade que os jogos de vídeo podem provocar crises de epilepsia? São muitos os pais preocupados com estas questões. O que pensar?

Violência

Já foram feitos inúmeros estudos sobre a violência nos média (televisão, cinema, jogos de vídeo...). Se bem que as conclusões destes estudos sejam muitas vezes contraditórias, pode deduzir-se que a violência nos média não leva forçosamente a comportamentos violentos ou agressivos nas crianças e adolescentes estáveis. Não existe nenhuma relação directa de causa-efeito. Além disso, o facto de certas crianças se mostrarem mais agressivas depois de ter visto violência nos meios de comunicação não é um fenómeno sempre negativo; é, também, uma forma de digerir emocional e mentalmente aquilo que acabaram de ver. A imitação e o jogo constituem um processo educativo.

Por outro lado, tem que se ter igualmente em conta o contexto em que a violência aparece: se é apresentada de forma humorística (desenhos, por exemplo), gera menos ansiedade e angústia nas crianças. A violência que aparece nos desenhos dos jogos de vídeo, sendo claramente apresentada sob forma de jogo, tem certamente menos influência do que aquela que aparece nas imagens reais dos filmes, dos telejornais, etc.
Pode concluir-se que os jogos de vídeo não parecem ter efeitos negativos sobre a grande maioria das crianças. Convém, no entanto, tomar certas precauções.

Precauções

– não (deixar) jogar mais de duas horas por dia;
– escolher jogos pouco violentos ou jogos em que a violência é apresentada de forma humorística;
– deixar as crianças falar sobre a violência que viram e insistir no lado imaginário;
– jogar de vez em quando com a criança, fazendo comentários apro-

COMPUTADOR MULTIMÉDIA PENTIUM: JOGOS TESTADOS

NOME e tipo	DESTINATÁRIOS (1) menos de 10 anos	10-13 anos	mais de 13 anos	CARACTERÍSTICAS (2) número de jogadores	excitação	reflexão	atenção	TESTES PRÁTICOS jogar sem manual de instruções	objectivo do jogo claro?	qualidade da imagem	qualidade do som
NEED FOR SPEED corrida de carros	•	••••	•••••	1	••••	•	•••	□	⊞	⊞/+	□
RAYMAN aventura	••••	•••••	••••	1	•••	••	••	⊞	+	+	+
SIM CITY estratégia	•	•••	•••••	1	••	•••	•••	⊞	⊞	+	+/□
MORTAL KOMBAT III combate	•	••	•••	1 a 2	•••••	•	•••	+	⊞	+/□	+/□

⊞: *muito bom*; +: *bom*; □: *médio*; −: *medíocre*; ⊖: *mau*.

(1) *Quanto mais* •, *mais adequado.*
(2) *Quanto mais* •, *mais excitação, reflexão e atenção são requeridas.*
(3) *Preços (08/96) encontrados em Faro, Grande*

PHILIPS CD-I: JOGOS TESTADOS

DESTINATÁRIOS *(1)*			CARACTERÍSTICAS *(2)*			TESTES PRÁTICOS					APRECIAÇÃO GLOBAL	PREÇOS *(3)* (entre... e...)
10-13 anos	mais de 13 anos	número de jogadores	excitação	reflexão	atenção	jogar sem manual de instruções	objectivo do jogo claro?	qualidade da imagem	qualidade do som	apetece voltar a jogar?		
••••	••••	1	•••••	•	•••••	+	✚	✚	+/□	+	+	20.000$00
•••	••	1 a 4	••	••	••	✚	+	+/□	+/□	□	□	6.650$00 - 7.000$00
••	••••	1	••••	•••	•••	□	□	+	+/□	□	□	9.500$00 - 10.000$0
••	••	1	••••	•	••	+	+	+/□	□	□	□	10.000$00
••••	••••	1	•••	•	•••	–	+	+	□	–	□/–	12.990$00 - 15.000$00

(1) Quanto mais •, mais adequado.
(2) Quanto mais •, mais excitação, reflexão e atenção são requeridas.
(3) Preços (08/96) encontrados em Faro, Grande Lisboa, Grande Porto e Portimão

violência?

priados, pondo o aspecto "jogo" em evidência.

Epilepsia
De vez em quando, aparecem notícias a dizer que os jogos de vídeo provocam crises de epilepsia. Em 1992, três adolescentes ingleses foram de facto vítimas de uma crise epiléptica depois de ter ficado horas a jogar.
Mas porquê?
Os jogos de vídeo provocam uma estimulação luminosa intermitente (uma sucessão de flashes luminosos), susceptível de desencadear ataques unicamente em pessoas com predisposição a crises epilépticas. Esta sucessão muito rápida de flashes é semelhante aos efeitos estroboscópicos das discotecas, que dão a ilusão de que há "cortes" nos movimentos. Os jogos de vídeo não são, portanto, a causa das crises de epilepsia, mas podem levar à manifestação de uma doença latente.

da Sega Mega Drive suscitou menos entusiasmo.

Qualidade média dos jogos
De uma forma geral, os jogos para a consola da Sony e os de computador apresentam uma melhor qualidade média ("bom").

A qualidade dos jogos

Os jogos testados foram classificados em três grandes categorias: combate, desporto (muitas vezes, corridas de carros) e aventura ou divertimento. Os resultados dos testes aos jogos estão agrupados, pela marca da consola, em fichas (ver páginas 6 a 9).

Público
Os jogos de combate contêm, muitas vezes, cenas violentas. Cabe-lhe a si decidir se são adequados ou não para o seu filho. Os próprios títulos falam por si: *Mortal Kombat* ("combate mortal"), *Killer Instinct*

COMPARAÇÃO COM COMPUTADOR MULTIMÉDIA *(1)*

COMPUTADOR

Preço: na altura da nossa recolha de preços, já não encontrámos à venda computadores multimédia Pentium com 75 MHz. Computadores com as características iguais ao do modelo testado, mas com 133 MHz, custam cerca de 250 contos.
Público: principalmente para crianças a partir dos 10 anos e adultos.
Apreciação Global: +
Possibilidades integradas: CD áudio, memória.
Opções: muitas possibilidades (ver o teste a computadores multimédia, na *Pro Teste* n.º 163, de Outubro de 1996). Quantas mais opções escolher para o seu computador, mais caro este fica, claro.
(1) Modelo Pentium, com 32 bits, 75 MHz e 8 de memória RAM.

JOGOS

Qualidade média dos jogos testados: +
Preço médio dos jogos testados: 9.850$00.

("instinto assassino")... Os jogos de corrida de carros agradam, normalmente, a partir dos 10 anos, enquanto que certos jogos de aventura podem já interessar aos mais pequenos, sobretudo na Nintendo e na Sega Mega Drive.

Número de jogadores
Na maior parte dos casos, apenas se pode jogar sozinho ou, no máximo, a dois ao mesmo tempo. De qualquer maneira, para se poder jogar a dois simultaneamente, é necessário ter dois *joysticks* ou, então, ligar duas consolas entre si (é possível para todas as consolas, excepto para o CD-i da Philips). Certos modelos permitem, ainda, que se adquira, em opção, um adaptador para mais jogadores (ver opções, nas fichas individuais). No entanto, esta opção não tem grande interesse, pois, de todos os jogos testados, só o *Astérix* (Philips) e o jogo de futebol *Fifa 96* (ver mais adiante) permitem um número superior de jogadores. Caso tenha uma família numerosa, fica a saber...

Excitação, reflexão e atenção
Não é novidade nenhuma: a maior parte dos jogos de combate e de desporto é extremamente excitante e não requer qualquer reflexão da parte do jogador. Pelo contrário, os jogos de aventura são bastante mais calmos e exigem uma certa reflexão e astúcia.

PARA OS MAIS PEQUENOS: SEGA

A consola Sega Pico foi especialmente concebida para crianças dos três aos sete anos, enquanto que as outras consolas se destinam essencialmente a crianças com mais de oito anos ou adolescentes e adultos. Esta consola ainda não era vendida em Portugal no momento em que realizámos os testes, mas, segundo o representante, deverá ser posta à venda antes do Natal, por cerca de 30 contos.
As cassetes de jogo têm a forma de um livro e os comandos são accionados através de uma espécie de caneta, com a qual a criança carrega nas páginas do livro.

Pontos positivos:
– formas e cores atractivas;
– solidez das cassetes e instalação fácil (basta virar a página);
– jogos educativos permitindo numerosas descobertas;
– heróis dos jogos muito apreciados pelas crianças (rato Mickey, o urso Winnie, etc.).

Pontos negativos:
– caneta difícil de manusear pelos mais pequenos;
– necessidade da presença constante de um adulto para mostrar todas as possibilidades do jogo;
– uma mesma cassete inclui jogos com níveis completamente diferentes. Em função da idade da criança, alguns serão demasiado simples (ou complicados) para ela;
– muitos jogos não têm interesse.

Conclusão
Numa primeira abordagem, a consola e os jogos são muito atractivos, mas a criança cansa-se depressa. É um investimento um pouco elevado, sobretudo se já possui um computador.

Teste prático
O teste prático dos jogos foi organizado da mesma forma que para as consolas, isto é, com crianças de várias idades e adultos, em televisores idênticos. O júri pronunciou-se sobre vários aspectos:

– é fácil *jogar sem manual de instruções*? Consegue-se começar a jogar imediatamente, sem se dar ao trabalho de ler o manual de instruções? Na maior parte dos casos, sim, o que irá agradar aos (pequenos) impacientes. Quando o cenário é mais complicado – sobretudo no caso dos jogos de aventura –, uma leitura prévia do manual de instruções torna-se útil;
– por mais estranho que pareça, o *objectivo do jogo* nem sempre é óbvio, pelo menos nos jogos de aventura. É sobretudo o caso do *Magic Carpet* (Sega Saturn), que obteve "medíocre";
– de uma maneira geral, as *imagens* são de boa qualidade – ricas em cores e em pormenores e, muitas vezes, a três dimensões –, mas ainda há muito que fazer para melhorar a animação: além de se observarem com frequência saltos de imagem, esta ainda é pouco realista;
– quanto ao *som*, os efeitos sonoros que acompanham o jogo (explosões, travagens bruscas...) são sempre, pelo menos, satisfatórios. A música – na maioria dos casos, uma curta melodia do género minimal repetitivo – acaba por cansar rapidamente. Em último caso, pode sempre desligar o som do televisor!
– uma vez o jogo terminado, *apetece voltar a jogar*? Só houve um jogo a obter "muito bom": o *Tekken* (Sony).

2. FUTEBOL EM SEIS VERSÕES

CONSOLA	NOME DO JOGO	PONTOS		APRECIAÇÃO GLOBAL	PREÇOS (1) (entre... e...)
		POSITIVOS	NEGATIVOS		
Sony Playstation	FIFA 96	acabamento dos cenários	maneabilidade, comentários, imagens	+	10.415$00 - 10.900$00
Sega Saturn	FIFA 96	muitas equipas, boas mudanças de perspectiva, grafismo	comentários em inglês, não pode criar o seu jogador	+	11.835$00 - 12.990$00
Computador	FIFA 96	grafismo, animação,muitas opções	manual de instruções, maneabilidade	+/□	7.990$00
Sega Mega Drive	FIFA 96	maneabilidade, opções, cenário	qualidade dos encadeamentos	□	11.990$00 - 12.995$00
Super Nintendo	FIFA 96	bons treinos	maneabilidade, grafismo	□/–	17.900$00
A título comparativo					
Sega Saturn	EURO 96	comentários ao jogo	Inferior, em todos os critérios, ao FIFA	–	9.890$00 - 11.990$00

⊕: *muito bom*; +: *bom*; □: *médio*; –: *medíocre*; ⊖: *mau*.
(1) Preços (de 08/96) encontrados em Faro, Grande Lisboa, Grande Porto e Portimão.

De facto, para os mais pequenos, existem jogos mais interessantes para computador.

Pelo contrário, depois de jogar uma vez *Magic Carpet* (Sega Saturn) ou *Tennis Open* (Philips), não apetece voltar a jogar ("medíocre");
– *no total*, foram os jogos para a consola Sony Playstation e de computador que obtiveram a melhor Apreciação Global ("bom"). Para a média global dos jogos, também tivemos em conta os de futebol *Fifa 96* e *Euro 96* (ver quadro 2).

Futebol em seis versões

Para efectuar uma comparação completa da combinação consola/jogo, escolhemos um jogo existente em várias versões: o Fifa 96. A título comparativo, testámos igualmente outro jogo de futebol: o Euro 96 (da Sega Saturn). Os resultados desta comparação são apresentados no quadro 2.

- As duas versões mais apreciadas do jogo Fifa 96 foram as da Sony e da Sega Saturn, seguidas de muito perto pela versão para computador. Esta última é mais completa (muitas opções, boa qualidade gráfica...), mas a sua utilização não é tão fácil.
- Vários factores contribuem para que o jogo Euro 96 se revele menos interessante do que o Fifa 96. Além de ter bastante menos equipas, a sua composição não está actualizada (há jogadores nalgumas equipas que já não lhes pertencem há alguns anos), não se pode criar a sua própria equipa, a maneabilidade fica muito aquém das possibilidades tecnológicas da Sega Saturn.

Repare no preço dos jogos...

- O preço das consolas varia consideravelmente: a preços mínimos, entre 24.210$00 (Sega Mega Drive) e 44.910$00 (Sega Saturn). Esta variação de preços tem sobretudo a ver com o facto de certas consolas, na altura da nossa recolha de preços, só serem vendidas em pacotes de um ou mais jogos de diferentes tipos (Sega Saturn, Super Nintendo e Sega Mega Drive). Mas a variação de preços tem também a ver com as diferentes possibilidades de cada consola (16 e 32 bits).
- Quanto aos aparelhos multimédia, estes representam um investimento bastante maior. O computador que testámos tinha 32 bits, 75 MHz e 8 de memória RAM. Mas, como o mundo da informática muda todos os dias, na altura da recolha de preços, já não encontrámos o computador testado à venda. Um computador com as mesmas características, mas com 133 em vez de 75 MHz, ronda os 250 contos. Para obter mais informações, consulte a *Pro Teste* n.º 163, de Outubro de 1996.
- Se quiser comprar uma consola, não olhe só para o preço do aparelho; tenha, igualmente, em conta o preço dos jogos. De facto, a Super Nintendo é a consola mais barata, mas o preço médio dos jogos ronda os 17.300$00, enquanto que para a Sony, apesar de a consola ser bastante mais cara, os jogos são, em média, consideravelmente mais baratos: 10.500$00. Se comprar quatro jogos, por exemplo, para a consola Super Nintendo, isto sai-lhe por cerca de 69.200$00, enquanto que para a Sony, quatro jogos custar-lhe-ão cerca de 42.000$00. Se, ao preço dos quatro jogos, adicionar o preço das respectivas consolas, pagará pela Nintendo 94.100$00 (24.900$00 + 69.200$00); e pela Sony 86.900$00 (44.900$00 + 42.000$00). Donde se conclui que comprando três ou mais jogos, o conjunto da Sony acaba por ser mais barato. Não se decida por uma consola por ser mais barata, tenha sempre em conta o preço dos jogos! De qualquer forma, os jogos de computador são, normalmente, mais baratos do que os jogos para as consolas.
- Os preços apresentados nos quadros poderão sofrer alterações com a chegada da nova consola Nintendo 64 e por alturas do Natal. Vai certamente encontrar grandes promoções, em que as consolas serão vendidas com um ou dois jogos gratuitos. Por isso, esteja atento.

REPRESENTANTES

NINTENDO, C. Feist, Quinta do Marchante, Lote 16, Prior Velho, 2685 SACAVÉM – (01) 9416312.

PHILIPS, R. Dr. António Loureiro Borges, 5, Arquiparque – Miraflores, 2795 LINDA-A-VELHA – (01) 4163333.

SEGA, Ecofilmes, Lda., R. Brasil, 884, 3700 SÃO JOÃO DA MADEIRA – (056) 831300.

SONY, Filmes Lusomundo, Rua Rodrigues Sampaio, 111, 5º, 1150 LISBOA – (01) 3540230.

ESCOLHA ACERTADA

Se já tem um computador bastante potente – pelo menos, um 486 com 8 Mb de RAM e um leitor de CD — e se pensa (ou o seu filho) jogar só de vez em quando, não compensa comprar uma consola de jogos. De facto, os jogos de computador são, normalmente, de boa qualidade e mais baratos do que os jogos para as consolas.
Se não tem computador ou este é sobretudo utilizado para outras actividades (trabalho, por exemplo), talvez compense adquirir uma consola para os (pequenos) jogadores da família.
Por outro lado, quando há jogadores "viciados" na família, corre-se o risco de estes monopolizarem o televisor com os jogos (a consola liga-se à televisão), sendo muitas vezes necessário adquirir um segundo aparelho.
A escolha das consolas está, obviamente, relacionada com os jogos disponíveis. Assim, a escolha depende em muito do gosto pessoal de cada um.
A consola **Sony Playstation** (de 44.900$00 a 46.000$00) é, simultaneamente, a nossa Escolha Acertada e a Melhor do Teste ("bom"). Apresenta a melhor relação entre a qualidade e o preço e, como já vimos, tem um preço médio dos jogos consideravelmente mais baixo (na ordem dos 10.500$00), que faz com que, a médio prazo, acabe por ficar mais barata do que as restantes. ■